

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

【書類名】 特許願

【整理番号】 0004008

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都渋谷区恵比寿4丁目20番3号 株式会社コナミ
コンピュータ エンタテインメント ジャパン内

【氏名】 亀田 岳志

【発明者】

【住所又は居所】 東京都渋谷区恵比寿4丁目20番3号 株式会社コナミ
コンピュータ エンタテインメント ジャパン内

【氏名】 継岩 直充

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100105810

【弁理士】

【氏名又は名称】 根本 宏

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 072627

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0007824

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム機、ゲーム機の動作制御方法および記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレイヤー側と相手側とにゲーム画面内にカードを出し合あわせて対戦させるゲーム機において、

プレイヤーが勝ち進むにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく制御手段を備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく手段であることを特徴とするゲーム機。

【請求項 3】 請求項 1 に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく手段であることを特徴とするゲーム機。

【請求項 4】 請求項 1、2 および 3 の内のいずれか一項に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

記録媒体に記録されている複数のカードの夫々に関する情報である複数のカード情報群を単位カード情報群ずつ読み出し許可し、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく手段であることを特徴とするゲーム機。

【請求項 5】 請求項 4 に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

前記読み出し許可としたカード情報群に対して読み出し許可フラグを設定する手段であることを特徴とするゲーム機。

【請求項 6】 請求項 4 および 5 の内のいずれか一項に記載のゲーム機において、

前記複数のカード情報群の夫々の内容は異なるように設定されていることを特徴とするゲーム機。

【請求項 7】 請求項 4 および 5 の内のいずれか一項に記載のゲーム機において、

前記記録媒体は、前記ゲーム機に着脱自在に構成されている外部記録媒体であり、前記読み出し許可フラグの設定領域をこの外部記録媒体に形成したことを特徴とするゲーム機。

【請求項 8】 請求項 1、2、3、4、5、6 および 7 の内のいずれか一項に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

相手キャラクターと対戦を行う毎にゲームの世界における月日情報を更新し、この更新した月日が予め設定してあるイベント発生日に該当する月日である場合には、イベント発生条件が満足されるとイベント内容を実行する手段を備えることを特徴とするゲーム機。

【請求項 9】 請求項 8 に記載のゲーム機において、

前記制御手段は、

プレイヤーが相手キャラクターに勝利することをイベント発生条件としている場合、プレイヤーが相手キャラクターに勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できる新たなカードを獲得させる手段であることを特徴とするゲーム機。

【請求項 10】 プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合って対戦させるゲーム機の動作制御方法において、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定しておき、

或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく、ことを特徴とするゲーム機の動作制御方法。

【請求項 11】 プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合

って対戦させるゲーム機の動作制御方法において、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定しておき、

或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく、ことを特徴とするゲーム機の動作制御方法。

【請求項 1 2】 請求項 1 0 および 1 1 の内のいずれか一項に記載のゲーム機の動作制御方法において、

更に、相手キャラクターと対戦を行う毎にゲームの世界における月日情報を更新し、

この更新した月日が予め設定してあるイベント発生日に該当する月日である場合には、イベント発生条件が満足されるとイベント内容を実行する、ことを特徴とするゲーム機の動作制御方法。

【請求項 1 3】 プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合っ
て対戦させるゲーム機を動作制御させるための動作制御プログラムを記録した
コンピュータ読み取り可能な記録媒体において、

プレイヤーが勝ち進むにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数
を増やしていく処理、を含む処理を実行させるための動作制御プログラムを記録
した記録媒体。

【請求項 1 4】 請求項 1 3 に記載の記録媒体において、

前記処理は、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定
し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共
に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく処理であることを特
徴とする記録媒体。

【請求項 1 5】 請求項 1 3 に記載の記録媒体において、

前記処理は、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定
し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレ

イヤーが対戦で利用できるカード数を増やして行く処理であることを特徴とする記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、プレイヤー側と相手側とにゲーム画面内にカードを出し合あわせて対戦させるためのゲーム機、その動作制御方法およびそのための動作制御プログラムを記録した記録媒体の改良に関する。

【0002】

【従来の技術】

プレイヤー側と相手側とが操作ボタンを操作して、ゲーム機の表示部の所定エリアにカードを出し合って対戦させるゲームが流行している。この種のゲーム機においては、対戦用に利用できるカードを多数、「かばん」と称される記憶エリアに記憶させておき、その内の所定数枚を特に「デッキ」と称される記憶エリアに記憶させて、このデッキから直接カード情報を読み出してカード対戦ゲームを実行するようになっている。

【0003】

この種のゲームは、デッキに記憶させることが可能なカードをより多数、かばんに記憶している方がゲームの面白さが増すものであり、このためには、カード情報を記録している記録媒体を多数揃えて、これを購入していくことによって対戦に使用可能なカードを増やしていくことが考えられる

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、かかる方法で対戦に使用可能なカード数を増やしても、カード数の増やし方に工夫が無く、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことが望まれていた。

【0004】

本発明は、かかる従来の課題を解決するためになされたもので、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくようにしたゲーム機、ゲーム機の動作制御方法および記録媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、本発明は、プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合あわせて対戦させるゲーム機において、

プレイヤーが勝ち進むにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく制御手段を備えるようにした。

【0005】

この発明によれば、制御手段は、プレイヤーが勝ち進むにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくので、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【0006】

この制御手段を、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにしたり、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにする手段とすれば良い。

【0007】

また、この制御手段は、記録媒体に記録されている複数のカードの夫々に関する情報である複数のカード情報群を単位カード情報群ずつ読み出し許可して行き、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていったり、読み出し許可としたカード情報群に対して読み出し許可フラグを設定するようにすることができる。

【0008】

また、複数のカード情報群の夫々の内容は異なるように設定すればそれだけカードゲームの楽しさが増す。さらに、記録媒体は、ゲーム機に着脱自在に構成されている外部記録媒体として、読み出し許可フラグの設定領域をこの外部記録媒体に形成すれば、読み出し許可フラグの設定領域の形成が容易となる。

【0009】

また、上記制御手段を、相手キャラクターと対戦を行う毎にゲームの世界における月日情報を更新し、この更新した月日が予め設定してあるイベント発生日に該当する月日である場合には、イベント発生条件が満足されるとイベント内容を実行する手段とし、さらに、プレイヤーが相手キャラクターに勝利することをイベント発生条件としている場合、プレイヤーが相手キャラクターに勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できる新たなカードを獲得させるようにすれば、一層ゲームの楽しさが増す。

【 0 0 1 0 】

また、プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合あわせて対戦させるゲーム機の動作制御方法において、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定しておき、

或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく、ことを特徴とするゲーム機の動作制御方法が提供され、段階が進む毎に、対戦で使用可能なカード数が増えていくので、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やすことができる。

【 0 0 1 1 】

また、プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合あわせて対戦させるゲーム機の動作制御方法において、

対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定しておき、

或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく、ことを特徴とするゲーム機の動作制御方法も提供され、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数が増えていくので、これによっても、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【 0 0 1 2 】

また、これらのゲーム機の動作制御方法において、更に、相手キャラクタと対戦を行う毎にゲームの世界における月日情報を更新し、この更新した月日が予め設定してあるイベント発生日に該当する月日である場合には、イベント発生条件が満足されるとイベント内容を実行するようにすれば、一層ゲームの楽しさが増す。

【0013】

そして、プレイヤー側と相手側とに、ゲーム画面内にカードを出し合って対戦させるゲーム機を動作制御させるための動作制御プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体において、

プレイヤーが勝ち進むにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく処理、を含む処理を実行させるための動作制御プログラムを記録した記録媒体も提供される。したがって、コンピュータが動作制御プログラムを実行すると、プレイヤーが勝ち進みにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく処理が実行されるため、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【0014】

この処理としては、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく処理や、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていく処理等を採用すれば良い。

【0015】

なお、このような記録媒体としては、ROM、半導体IC等の半導体記録媒体、DVDROM、CDROM等の光記録媒体、フレキシブルディスク等の磁気記録媒体、MO等の光磁気記録媒体等のデジタルコンテンツの記録、読み出しが可能な記録媒体が挙げられる

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。先ず、本発明の実施の形態のゲーム機の「構成」について説明し、次いでこの種のゲームの「一般的な操作やゲーム内容」を説明して、最後に「本発明の主要部」を説明し本発明の理解の容易化を図る。

【0016】

(構成)

図1には、本発明の実施の形態であるゲーム機100の外観図を示している。このゲーム機100の前面には、各種の操作を行うための操作ボタン10と、ゲーム画面が表示される表示部20とが設けられている。このゲーム機100は、カードゲームを実行するための動作制御プログラム等が記憶された外部記録媒体としてのカセット200が着脱自在に構成されている。また、このゲーム機100においては、通信ケーブル110にて同型の図示しないゲーム機と所要の情報を相互に通信し合いながらカードゲームが実行可能となっている。

【0017】

もちろん、プレイヤーがこのゲーム機100(CPU)と対戦すること(即ち、プレイヤーが一人でカードゲームを楽しむこと)も可能になっており、実際の対戦相手との対戦またはゲーム機100との対戦のいずれかを選択することが可能になっている。なお、図1では通信ケーブル110を用いた有線方式を採用した場合を例示しているが、超音波、赤外線、電波等の無線にて所要の情報を通信し合うようにしても良い。

【0018】

図2は、ゲーム機100と、これに着脱自在なカセット200とのブロック構成図である。ゲーム機100は、各種の操作を行うための操作ボタン10と、液晶ディスプレイ等で実現される表示部20と、カードゲーム実行等の主要な制御を行うCPU30と、このCPU30を動作させるための基本ソフトを記録するROM40と、ワークエリアとして機能するRAM50と、表示部20の表示データを格納する表示用RAM60と、カセット200を電氣的に接続状態するコネクタ70と、通信ケーブル110を接続するI/F(インターフェイス)80とを備えている。また、RAM50には、デッキ領域53とかばん領域54とが

形成されていて、デッキ領域53は40枚分以上のカード情報を記憶可能なメインデッキ領域51と、例えば15枚のカード情報を記憶可能なサイドデッキ領域52とからなっている。

【0019】

また、図3に示すように、カセット200には、カードゲームを実行させるための動作制御プログラム210と、カードに関する情報であるカード情報を記憶するカード情報用テーブル220とが記録されている。図4に示すように、カード情報用テーブル220は、初期カード情報群および第2～第8カード情報群の8種類のカード情報群と、各カード情報群に対応して設けられた読み出し許可フラグとを記憶している。

【0020】

1つのカード情報群は、図5に示すように、カード名と、フィールドと、カード画像情報とを対応付けて記憶している。この例では、初期カード情報群を示しており、カード名「a」～「b」までのカードに関する情報（カード情報）が記憶されてカード情報群を構成している。「フィールド」は、このカードゲーム中に「フィールド魔法カード」が出されることによって設定されるゲーム環境であり、この例では「ノーマル（ふつう）」、「森」、「荒野」、「山」、「草原」、「海」、「闇」の7種類が設定されていて、夫々のフィールド毎に「攻撃」、「防御」の能力指数が数値設定されている。「攻撃」、「防御」の能力指数は夫々、攻撃能力指数、防御能力指数と称され、後にこれらを用いたゲーム内容を説明する。

【0021】

このカード情報群を参照すれば分かるように、或るカードにおいて、同じフィールドでも攻撃と防御では、通常、能力指数が異なるし、また、フィールドによっても、その能力指数は異なるように設定されている。なお、画像情報はカード名毎に設定されたキャラクタが登場するようにされている。このカードゲームにおいては、7種類のフィールドにおいて「攻撃」または「防御」をプレイヤーが選択した際に用いられる。

【0022】

また、図4における読み出し許可フラグが「1」の場合には、CPU30は、そのカード情報群をかばん領域54に読み出して、この内から所望のものをメインデッキ領域51やサイドデッキ領域52に読み出し格納させてデッキ構築を行うことができる。一方、読み出し許可フラグが「0」の場合には、CPU30は、そのカード情報群をかばん領域54に読み出すことができないようになっている。

【0023】

(一般的な操作や動作)

さて、カセット200がゲーム機100に装着されて、CPU30とコネクタ70とが電氣的に接続され、プレイヤーが操作ボタン10を操作してリセット指示を行ったり電源を入れたりすると、CPU30は、ROM40に記録されている基本ソフトにしたがった動作を行い、カセット200から動作制御プログラム201を読み出してこれをRAM30に展開する。そして、CPU30は、初期カード情報群の読み出し許可フラグが「1」であるので、図5に示す初期カード情報群におけるカード名、画像情報、フィールド等（その他図示しないカード番号等）を読み出してRAM51のかばん領域54に格納する。

【0024】

CPU30は、このようにしてRAM30に展開された動作制御プログラム201やカバン領域54に記憶された初期カード情報群を用いてゲームを実行する。操作ボタン10を操作して図6に示すようなガイドメニューが表示エリア21に表示されている状態で、黒三角マークを移動させて「かばん」を選択すると（図7のステップS700のYes）、図7のステップS702にて、かばん領域54に記憶されているカード毎のカード名、各フィールドでの攻撃能力指数、防御能力指数、カード番号等が表示エリア21に表示される（図示せず）。

【0025】

また、「かばん」選択が行われなかった場合には（ステップS700のNo）、ステップS704にて、操作ボタン10の操作によって「デッキ」が選択されたか否かを判定する。選択されない場合（ステップS704のNo）にはステップS708に移行し、一方、選択された場合（ステップS704のYes）には

ステップ S 7 0 6 において、かばん領域 5 4 から例えば 4 0 個のカード情報を読み出して、メインデッキ領域 5 1 に記憶すると共に、1 0 個のカード情報を読み出してサイドデッキ領域 5 2 に記憶する。また、読み出しは操作ボタン 1 0 の指示に応じて CPU 3 0 が行うようにしても良いし、CPU 1 0 が自動的にカード情報を読み出すようにしても良い。

【 0 0 2 6 】

このデッキ領域 5 3 に記憶されたカード情報は、カードゲームで用いられるものである。図 8 は、例えばステップ S 7 0 6 の読み出し動作が行われた直後の表示エリア 2 1 の表示画面を示すもので、表示エリア 2 1 の中央部にはメインデッキ領域 5 1 に記憶されたカード情報の内のカード番号とカード名とが表示されると共に、その下方にはガイダンスメニューが表示される。操作ボタン 1 0 によって「ディテイル」を選択すると、CPU 3 0 は、黒三角マークで指示されたカードの各フィールドでの攻撃能力指数、防御能力指数等の詳細データを表示する。

【 0 0 2 7 】

また、操作ボタン 1 0 によって「デッキからはなす」を選択すると、CPU 3 0 は、黒三角マークで指示されたカードのカード情報をかばん領域 5 1 に戻す。更に、右上方には「1 / 8」なる表示がされているが、これは 8 頁の内の 1 頁目を示しているもので、操作ボタン 1 0 の操作によって CPU 3 0 は、頁数のインクリメントやデクリメントを行ってその頁内での 5 枚のカードのカード番号とカード名とを順次、表示エリア 2 1 に表示する。かくして、デッキ領域 5 3 に記憶されたカードを確認することができる。

【 0 0 2 8 】

なお、操作部 1 0 によって、メインデッキ領域 5 1 とサイドデッキ領域 5 2 との間でカードの交換を指示すると、CPU 3 0 は指示された枚数のカード情報を両領域間において入れ替える。この入れ替えは対戦（デュエルとも記す）の間で可能である。

【 0 0 2 9 】

次に、図 7 のステップ S 7 0 8 に戻って、選択ボタン 1 0 によって「デュエル」が選択された場合（ステップ S 7 0 8 の Y e s）には、CPU 3 0 は各カード

のカード情報を表示エリア21に表示する（ステップS710）。以上のようにして、操作部10の操作によって、「かばん」の内容を表示させたり、デッキ領域53にカード情報を記憶させたり、各カードの能力等の詳細情報を表示させたりすることができる。

【0030】

次に、実際のゲーム時の操作等について説明する。プレイヤーと相手側とがデッキを構築すると対戦状態となる。対戦状態になると、CPU30は、プレイヤーおよび相手側のデッキから抽選等によって5枚のカードを選択し、これを裏返した状態で表示エリア21内の特定ゾーンに配置する（図9参照）。この配置されたカードは「手札」と称され、CPU30は、プレイヤーの手札を表示エリア21の特定ゾーンに配置する（300a～300e）と共に、相手側の手札は表示エリア21をスクロールして見えるように、相手側の特定ゾーンに配置する（図示せず）。

【0031】

また、CPU30は、プレイヤーの指示によって特定ゾーン上部のマジックアンドトラップカードゾーンに、通常カードとは異なるカードである魔法カードや罠カードといった特殊な効果を発動するカードを配置する。

【0032】

魔法カードには、基本的に発動後は「永続」の表記がない限り破壊され、威力の大きなものが多い「通常魔法カード」、モンスター等に装備させ永続的にフィールドに存在し続ける「装備魔法カード」、一度置かれたら除去されるまで、場全体に影響を与え続ける「フィールド魔法カード」、通常魔法と罠の両方の特徴を持ち、自分のターンなら手札から使える「速攻魔法カード」等がある。また、罠カードには、発動後は「永続」の表記が無い限り破壊されてしまう「通常罠カード」、魔法などのカードプレイを打ち消してしまう「カウンター罠カード」がある。対戦に際してはCPU30は、魔法カードや罠カードの使用を指示されると、これらの魔法カードや罠カードを、図9に符号300fに示すように、マジックアンドトラップゾーンに配置するようにして対戦を行う。なお、フィールド魔法カードは表示エリア21の左側のフィールドゾーンに配置される。

【 0 0 3 3 】

また、融合モンスターカードの使用が指示された場合、CPU 3 0 はこれを表示エリア 2 1 の左側下の融合デッキゾーンに配置する。この融合モンスターカードは、融合に必要な素材モンスターと魔法の「融合カード」が、場や手札に揃った時に出すことができるカードであり、自分のカード 2 枚以上と融合モンスターカードによって使用可能となる。

【 0 0 3 4 】

また、CPU 3 0 は、プレイヤーのライフポイントを表示エリア 2 1 内の左側下方部（3 4 0）に表示すると共に（この場合「8 0 0 0」）、相手側のライフポイントを表示エリア 2 1 内の左側上方部（3 1 0）に表示する（この場合「8 0 0 0」）。更に、CPU 3 0 は、表示エリア 2 1 内の左側の中央部やや上方に（3 2 0）その時点の場の情報を表示する（図 7 に示す例では「ノーマル」である）。

【 0 0 3 5 】

この状態で選択ボタン 1 0 を操作して自身側の手札を選択すると、CPU 3 0 は、選択された手札を点線で囲って目立つように表示し、更に、その画像情報を表示エリア 2 1 の中央部（カード内容表示エリア 3 5 0）に表示すると共に、詳細情報を表示エリア 2 1 の左側中央部（3 3 0）に表示する。ここで表示される詳細情報としては、カード名、攻撃能力指数、防御能力指数等である。

【 0 0 3 6 】

図 9 に示す例では、プレイヤーが 5 枚の手札の内の最右端に配置されたカード 3 0 0 e を選択した場合を想定していて、このカードのカード名は「a」、攻撃能力指数は「4 0 0」、防御能力指数は「3 0 0」である。自己の手札に関する情報は、このような操作ボタン 1 0 の操作で確認できるが、相手側の手札に関する情報は一切見ることはできない。

【 0 0 3 7 】

次に、図 1 0 に示すように、操作ボタン 1 0 によって選択した手札を、特定ゾーンよりも表示エリア 2 1 中心側の「場」と称されるエリアに出すことを指示すると、CPU 3 0 が、この選択された手札を場に表示し、これを点線で囲って目

立つように表示する。図10は、プレイヤーが手札300eを選択して場に出した場合の表示例である。CPU30は、エリア330内にこの場に出した手札の詳細情報を表示すると共に、そのカード画像情報をカード内容表示エリア350内に表示する。もちろん、場に出した自身側の手札に関する情報は、相手側は見ることができないようになっている。

【0038】

次に、図10に示す状態において、操作ボタン10の操作で「攻撃」を選択したと判断した場合（図11のステップS1100のYes）にはステップS1110に移行して攻撃表示を行ない、一方、これ以外の場合（ステップS1100のNo）にはステップS1120に移行する。CPU30は、図12に示すように、攻撃選択した手札を縦長にして場に表示し、これを点線で囲って目立つように表示する攻撃表示を行なう。

【0039】

また、ステップS1120において、操作ボタン10の操作で「防御」を選択したと判断した場合（ステップS1120のYes）にはステップS1130に移行して防御表示を行ない、一方、これ以外の場合（ステップS1120のNo）にはこの処理を終える。CPU30は、図13に示すように、防御選択した手札を横長にして場に表示し、これを点線で囲って目立つように表示する攻撃表示を行なう。

【0040】

なお、図12や図13に示す状態では、場に出ているカードは1枚であるがこれが、複数枚の場合や1枚もない場合もありえる。例えば、プレイヤーおよび相手側が防御のみを選択し続けると場に表示されるカードは増加していき複数となるし、また一方側が勝ち続けても場に表示されるカードが複数になる。いずれにせよ、場に1枚以上のカードが表示されている場合には夫々のカードに対して攻撃または防御を選択可能となる。

【0041】

図12や図13に示す状態で相手側もカードを場に出して、プレイヤーまたは相手側が攻撃を選択した場合には、CPU30は、図14に示すように、プレイ

ヤー側と相手側のカードのカード名、能力指数をエリア360、361に表示し、カード画像情報をエリア370、371に表示し、更に、夫々のライフポイントをエリア380、381に表示し、戦闘状態に突入して夫々の能力指数等に応じた勝ち負け処理が実行される。戦闘が終了すると、CPU30は、図12に示す表示状態とし、勝ち側のカードを表向きとして場に残すと共に、負け側のカードを表示エリア21から消滅させる。なお、攻撃相手は相手側が場に出しているカードの内から任意に選択できる。

【0042】

そして、CPU30は1回の戦闘が終了すると、メインデッキ領域51から手札が5枚となるようにカードの補充を行う。このような処理を継続して、CPU30は、いずれかのライフポイントが0となった者またはカードを引けなくなった者を敗者、他方の者を勝者とする表示を行なう（図示せず）。

【0043】

次に、この種のゲームのゲーム内容をフローチャート等を参照してより詳細に説明する。以降、ゲームはプレイヤーとゲーム機（相手側とも称する）との間で行われるものとし、さらに、既に双方のデッキが構築されたものとして説明する。CPU30は、プレイヤーおよび相手側のメインデッキ領域51から5枚のカードを任意に選択して手札として配置し、更に、抽選等によってフィールドを決定する（図15のステップS1500）。

【0044】

次に、CPU30は、先攻、後攻を決定すると、先攻側は手札の中から1枚のカードを場に出し、これに対して「攻撃」または「防御」を選択されるので、更に、CPU30は、「攻撃」の場合には図12に示すように縦長、「防御」の場合には図13に示すように横長にカードを表示し、場に1枚のカードが出たのでメインデッキ領域51からカードを補充して手札を5枚とする（ステップS1510）。

【0045】

次に、後攻側では、先攻側と同様に、手札の中から1枚のカードを場に出すので、これによって先攻側と後攻側との対戦が開始され、戦闘が終了すると、メイ

ンデッキ領域 51 からカードを補充して手札を 5 枚とする（ステップ S1520）。そして、ステップ S1530 に示すように、いずれかのライフポイントが「0」となるまで、この戦闘が継続される。

【0046】

ステップ S1520 における戦闘は図 16 のようにして処理される。CPU30 は、先ずステップ S1600 において、場の総てのカードに対して「攻撃」、「防御」が選択された場合には（ステップ S1600 の Yes）、処理を終了しステップ S1520 に戻り以降交互にカードが場に出される。一方、これ以外の場合にはステップ S1610 に移行する。

【0047】

次いで、先攻側または後攻側において選択されていないカードに対して「攻撃」または「防御」が選択される（ステップ S1610）。そして、「攻撃」が選択されると、CPU30 は勝ち負け処理を行う（ステップ S1620）。双方のいずれにおいても「攻撃」が選択されていない場合には、ステップ S1600 に戻り、場の総てのカードに対して「攻撃」、「防御」が選択された場合には（ステップ S1600 の Yes）戦闘を終了する。

【0048】

図 17 は、CPU30 が行う勝ち負け処理の説明図である。「攻撃」対「攻撃」の場合には、両カードの攻撃能力指数の差だけ、負け側のライフポイントを引き、負け側のカードを表示エリア 21 から消滅させる。「攻撃」対「防御」の場合で、かつ、「攻撃」が勝った場合には（即ち攻撃能力指数が防御能力指数を上回っている場合）、負け側のカードを表示エリア 21 から消滅させる。一方、「攻撃」対「防御」の場合で、かつ、「防御」が勝った場合には（即ち、防御能力指数が攻撃能力指数を上回っている場合）、両者の能力指数の差だけ、負け側のライフポイントを引く。そして、「攻撃」対「場にカードが無い」場合には、場に出してない方のライフポイントを攻撃能力指数だけ引く。

【0049】

以上のようにして、対戦を行っていったいいずれかのライフポイントが「0」となった者または引くカードがなくなった場合にはその者を負け側、他方の者を勝

ち側として一連のカードゲームを終了する。なお、通常この対戦を3回行う「マッチ」によって勝敗が決定され、2勝1敗、または1勝2分けの場合には勝者となる。なお、引き分けは双方のライフポイントが同時に0になる場合である。

【0050】

(本発明の主要部)

次に本発明の主要部について説明する。この実施形態では、図18に示すように、CPU30は、1段階から4段階までの夫々の段階で複数の相手キャラクターを登場させて対戦を行わせるようにしている。先ず、1段階では、デュエリスト1～5までの5種類の相手キャラクターが登場してきてマッチを行う。なお、この相手キャラクターは操作ボタン10の操作によって任意の順番に選択可能である。

【0051】

(動作例その1)

CPU30は、プレイヤーがデュエリスト1から5までとマッチを行って1段階目の総てのデュエリストに勝利した場合には2段階目に進ませる(図20のステップS2000のYes)。この時、図20のステップS2010に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第2カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Aにて示すように、第2カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0052】

次に、CPU30は、プレイヤーがデュエリストAからEまでとマッチを行って2段階目の総てのデュエリストに勝利した場合には3段階目に進ませる(図20のステップS2020のYes)。この時、図20のステップS2030に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第4カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Bにて示すように、第4カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0053】

次に、CPU30は、プレイヤーがデュエリスト①から⑤までとマッチを行って3段階目の総てのデュエリストに勝利した場合には4段階目に進ませる（図20のステップS2040のYes）。この時、図20のステップS2050に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第6カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Cにて示すように、第6カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0054】

そして、CPU30は、プレイヤーがデュエリスト「シャーディ」、「イシズ」、「マルク」、「シモン」とマッチを行って4段階目の総てのデュエリストに勝利した場合には（図20のステップS2060のYes）、図20のステップS2070に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第8カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Dにて示すように、第6カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0055】

したがって、この動作例その1によれば、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進むと共に、プレイヤーが対戦で使用できるカード数を増やしていくようにするので、ゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【0056】

（動作例その2）

次に動作例その2について説明する。先ず、1段階では、デュエリスト1～5までの5種類の相手キャラクターが登場してきてマッチを行う。なお、この相手キャラクターは操作ボタン10の操作によって任意の順番に選択可能である。

【0057】

CPU30は、プレイヤーが1段階目の全デュエリスト1から5までとマッチを行って各デュエリストに対して5回以上勝利した場合には（図21のステップS2100のYes）、ステップS2110に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第3カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Eにて示すように、第3カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0058】

また、CPU30は、プレイヤーが2段階目の全デュエリストAからEまでとマッチを行って2段階目の各デュエリストに対して5回以上勝利した場合には（図21のステップS2120のYes）、ステップS2130に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第5カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Fにて示すように、第5カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0059】

そして、CPU30は、プレイヤーが3段階目の全デュエリスト①から⑤までとマッチを行って3段階目の各デュエリストに対して5回以上勝利した場合には（図21のステップS2140のYes）、ステップS2150に示すように、図2のカード情報用テーブルにおける第7カード情報群に対応する読み出し可能フラグを「0」から「1」とする。この結果、図19中符合Gにて示すように、第7カード情報群からもカード情報を読み出し可能になる。この結果、CPU30はより多くのカードをかばん領域54に記憶し、デッキ領域53に読み出し可能として対戦に使用可能なカード数を増やす。

【0060】

したがって、この動作例その2によれば、対戦相手となる複数の相手キャラク

ターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにしているので、ゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【0061】

また、CPU30は、カセット200が格納するカード情報用テーブル220に記録されている複数のカードの夫々に関する情報である複数のカード情報群を単位カード情報群ずつ読み出し許可して行き、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにしたり、読み出し許可としたカード情報群に対して読み出し許可フラグを設定するようにして、カード情報群の読み出しや読み出し許可を容易に行えるようにしている。

【0062】

また、複数のカード情報群の夫々の内容を異なるように設定すればそれだけカードゲームの楽しさが増す。さらに、カセット200（記録媒体）は、ゲーム機に着脱自在に構成されている外部記録媒体となっているのでカード情報の記憶が容易であるし、読み出し許可フラグの設定領域をこの外部記録媒体に形成すれば、読み出し許可フラグの設定領域の形成が容易となる。

【0063】

なお、CPU30は動作例1および動作例2の動作の双方を行うようにすることができる。即ち、CPU30は、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進めると共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていき、且つ、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して所定回数以上勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにすることも可能である。

【0064】

（他の実施の形態）

この実施の形態では、カセット200に図22に示すようなイベント用テーブ

ル230を記憶させておく。このイベント用テーブル230は、イベントの発生日と、イベントの項目と、イベントの内容と、相手キャラクタと、設定されるフィールドとが対応付けて記憶されている。

【0065】

図23に示すように、CPU30は初期日時を例えば「1月1日」として設定する（ステップS2300）。そして、CPU30が、プレイヤーがデュエリストとの対戦を行った場合には（ステップS2310のYes）ステップS2320に移行し、一方これ以外の場合には（ステップS2310のNo）ステップS2310でウェイトする。

【0066】

CPU30は、ステップS2320で日時の更新処理を行う。この更新処理はゲームの世界での日時更新を行うもので、デュエリストとの対戦が行われる毎に1日だけ日時を進めていく処理を行う。ステップS2330でこの更新日時がイベント用テーブル230に記憶されている、いずれかの発生日に該当すれば（ステップS2330のYes）ステップS2340に移行し、これ以外の場合にはステップS2310に戻る。例えば更新日時が「9月15日」であったなら、これは敬老の日としてイベント発生日として扱われる。

【0067】

次に、ステップS2340において、CPU30はイベント発生条件が満足されたか否かを判定する。イベント発生条件が満足されているのであれば、ステップS2350に進み、イベント内容を実行する。これ以外の場合にはステップS2310に戻る。

【0068】

例えば更新日時が「9月15日」であるなら、これは敬老記念日としてイベント発生日であり、この時のイベント内容は「勝つとカードがもらえる」であるので、フィールド「闇」において相手キャラクタ「パンドラ」とマッチを行い勝利した場合にはカードを獲得でき、これがCPU30によってかばん領域52に追加させ、ゲームを楽しみながら対戦時に使用可能なカードを増やすことができる。

【 0 0 6 9 】

したがって、この実施の形態によれば、CPU 30は、相手キャラクタと対戦を行う毎にゲームの世界における月日情報を更新し、この更新した月日が予め設定してあるイベント発生日に該当する月日である場合には、イベント発生条件が満足されるとイベント内容を実行し、さらに、プレイヤーが相手キャラクタに勝利することをイベント発生条件としている場合、プレイヤーが相手キャラクタに勝利すると、プレイヤーが対戦で利用できる新たなカードを獲得させるようにしているので、一層ゲームの楽しさが増す。

【 0 0 7 0 】

以上説明してきたように、本発明の実施形態によれば、CPU 30は、プレイヤーが勝ち進みにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくので、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やすことができる。なお、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、上記各実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことが可能であり、例えば、図5に示すようなカード情報群に更に何らかのカード情報を付加すること、イベントの内容を図22に示す以外のものとする等、が挙げられる。

【発明の効果】

以上説明してきたように、本発明によれば、プレイヤーが勝ち進みにしたがって、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくので、プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができるという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の実施の形態であるゲーム機の外観図である。

【図2】

本発明の実施の形態であるゲーム機の構成図である。

【図3】

カセット200の記録内容の説明図である。

【図4】

カード情報用テーブル 2 2 0 の説明図である。

【図 5】

カード情報群の説明図である。

【図 6】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 7】

本発明の実施の形態の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 8】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 9】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 1 0】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 1 1】

本発明の実施の形態の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 1 2】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 1 3】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 1 4】

表示部 2 0 の表示エリア 2 1 に表示される表示画面例の説明図である。

【図 1 5】

本発明の実施の形態の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 1 6】

本発明の実施の形態の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 1 7】

勝ち負け処理を説明する説明図である。

【図 1 8】

本発明の実施の形態の説明図である。

【図 1 9】

本発明の主要部の説明図である。

【図 2 0】

本発明の実施の形態の主要部の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 2 1】

本発明の実施の形態の主要部の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 2 2】

イベント用テーブル 2 3 0 の説明図である。

【図 2 3】

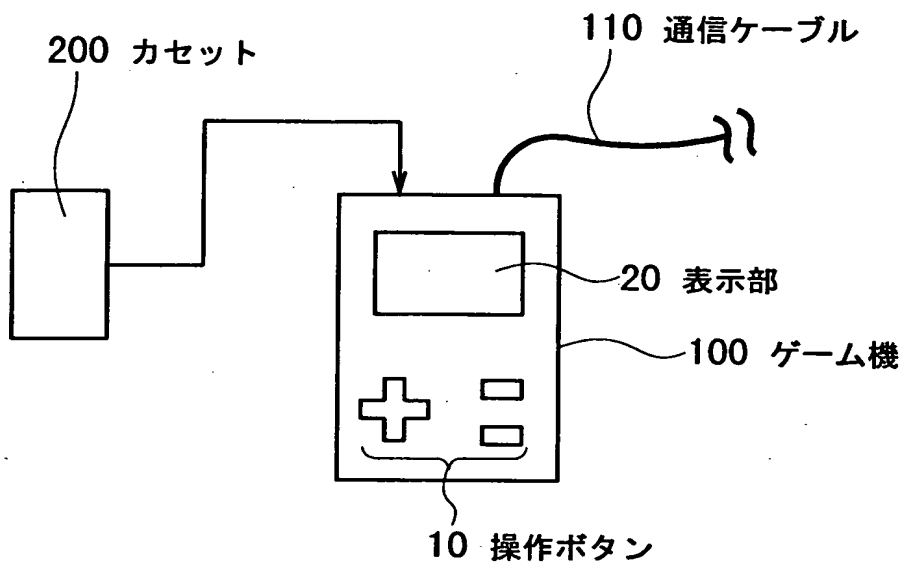
本発明の他の実施の形態の動作を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

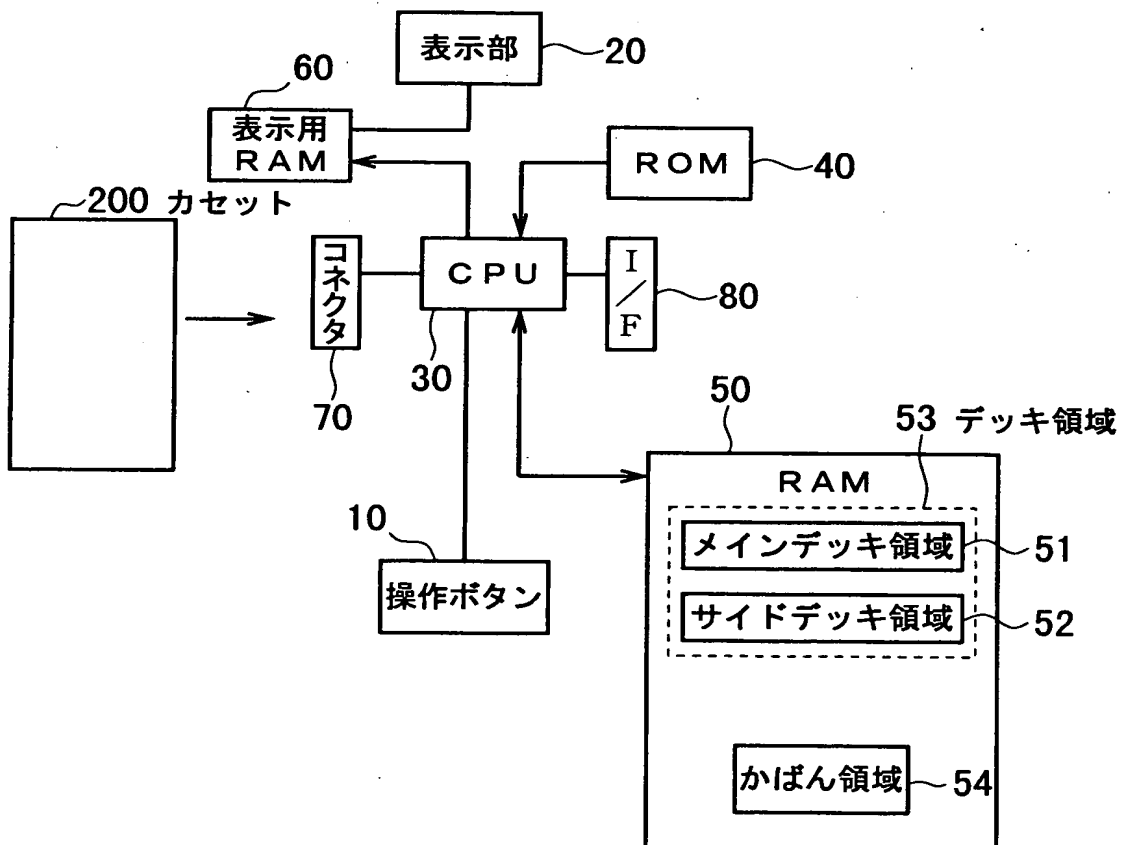
- 1 0 操作ボタン
- 2 0 表示部
- 2 1 表示エリア
- 3 0 CPU
- 4 0 ROM
- 5 0 RAM
- 5 1 メインデッキ領域
- 5 2 サイドデッキ領域
- 5 3 デッキ領域
- 5 4 かばん領域
- 6 0 表示用RAM
- 7 0 コネクタ
- 8 0 I/F
- 1 0 0 ゲーム機
- 2 0 0 カセット
- 2 1 0 動作制御プログラム
- 2 2 0 カード情報用テーブル
- 2 3 0 イベント用テーブル

【書類名】 図面

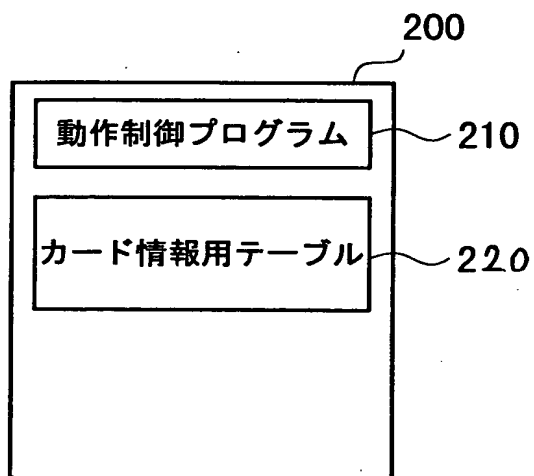
【図 1】



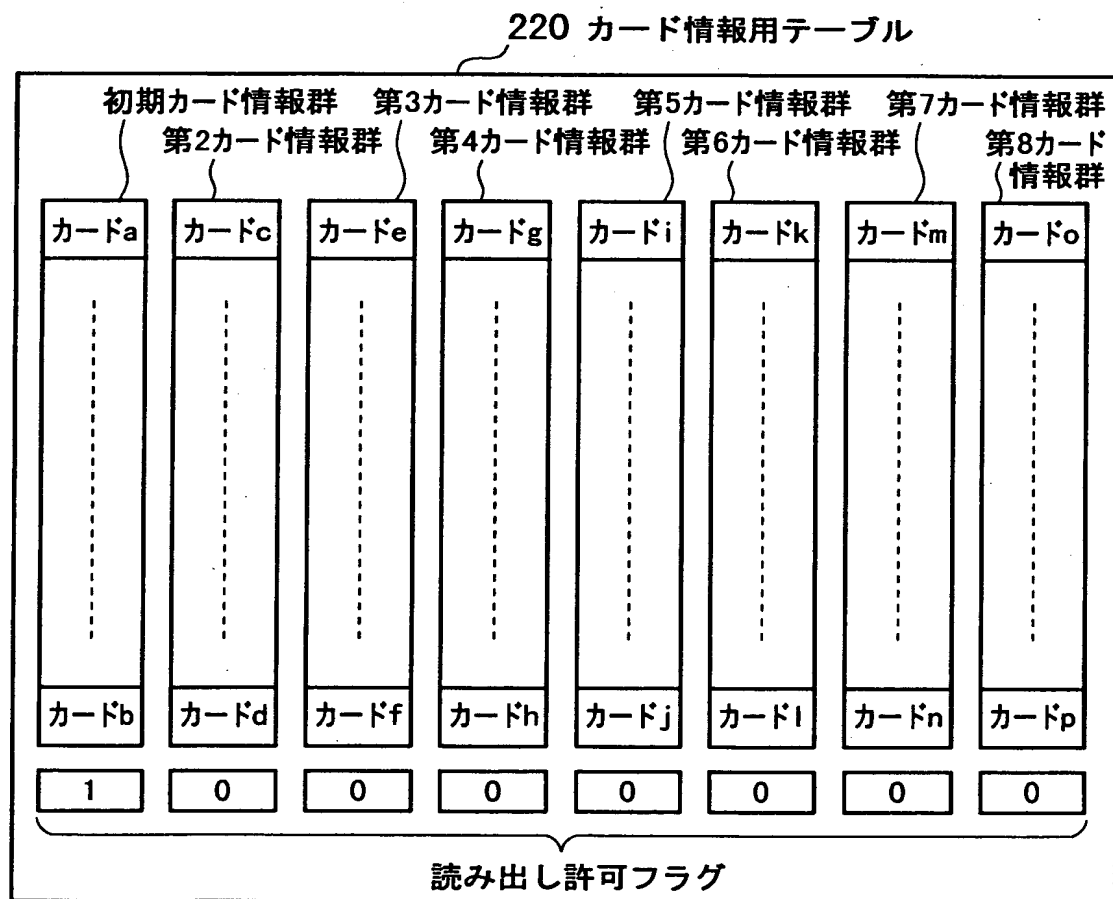
【図 2】



【図 3】



【図 4】

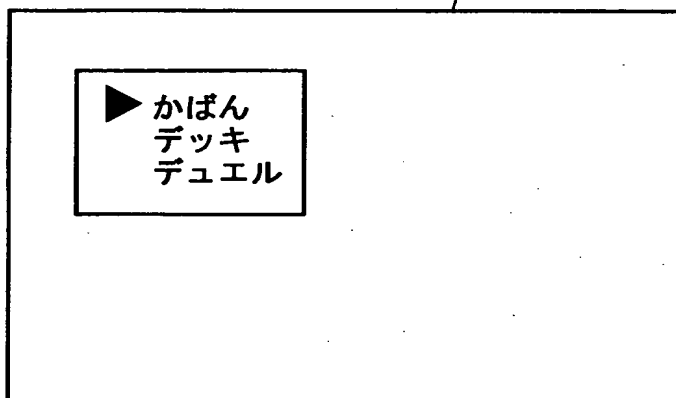


【図 5】

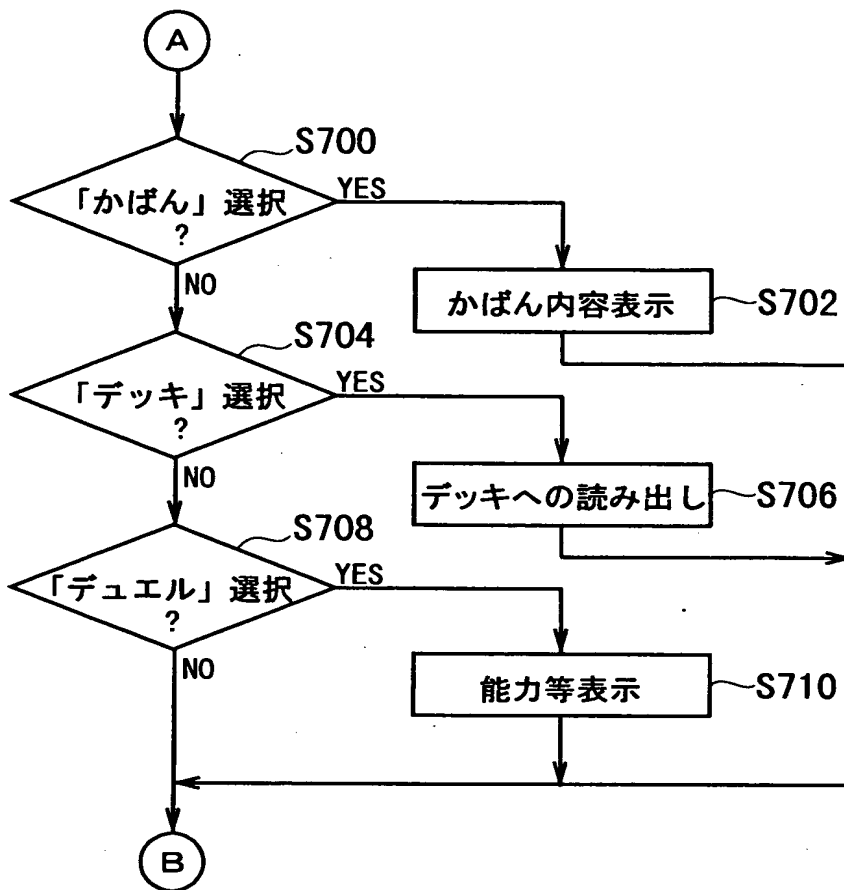
カード名	フィールド														カード 画像 情報
	ノーマル		森		荒野		山		草原		海		闇		
	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	
a	400	300	1760	1320	2080	1560	1440	1080	1760	1320	1120	840	1400	1200	A
c	2400	2000	2640	2200	2400	2000	3120	2600	2840	2200	2640	2200	2400	2000	C
d	920	1830	820	1930	828	1737	800	1737	825	1737	828	1737	1200	2500	D
e	2000	1530	1280	1730	1242	1737	1242	1727	1242	1737	1242	1737	1800	2500	E
f	1810	1530	2000	1530	1800	1377	1800	1377	1800	1377	1800	1377	2500	2000	F
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
b	1300	1500	1690	2015	1300	1560	1300	1550	1430	1705	810	1085	1760	1550	B

【図 6】

21 表示エリア



【図 7】



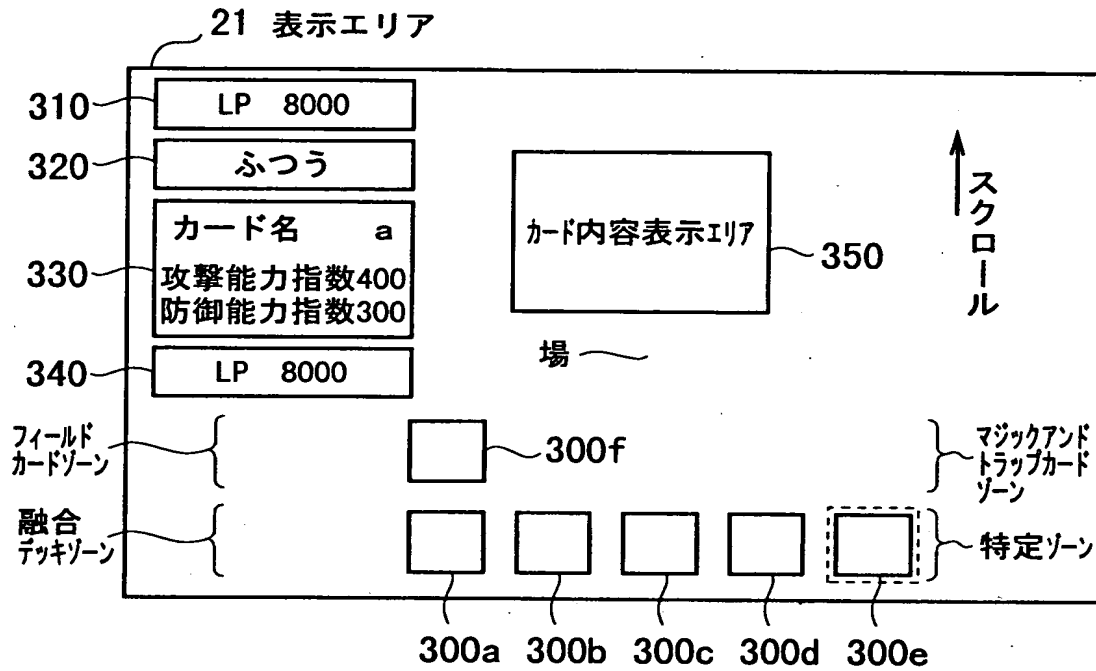
【図 8】

21 表示エリア

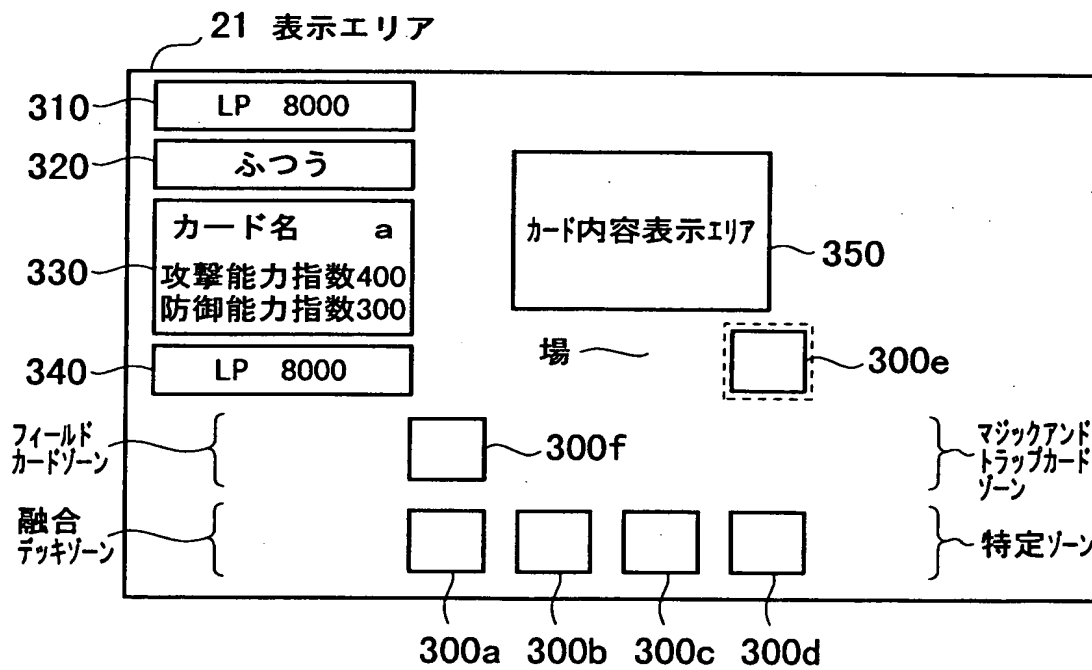
<デッキ>		1/8
カード番号	カード名	
100	a	
121	b	
300	c	
300	c	
408	d	

デイティル
デッキからはなす

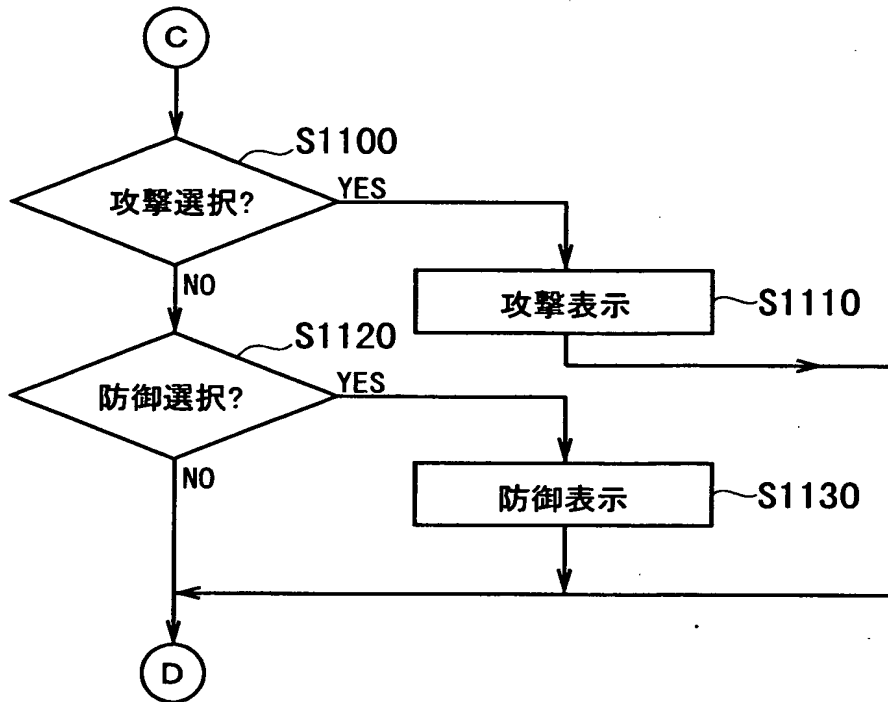
【図 9】



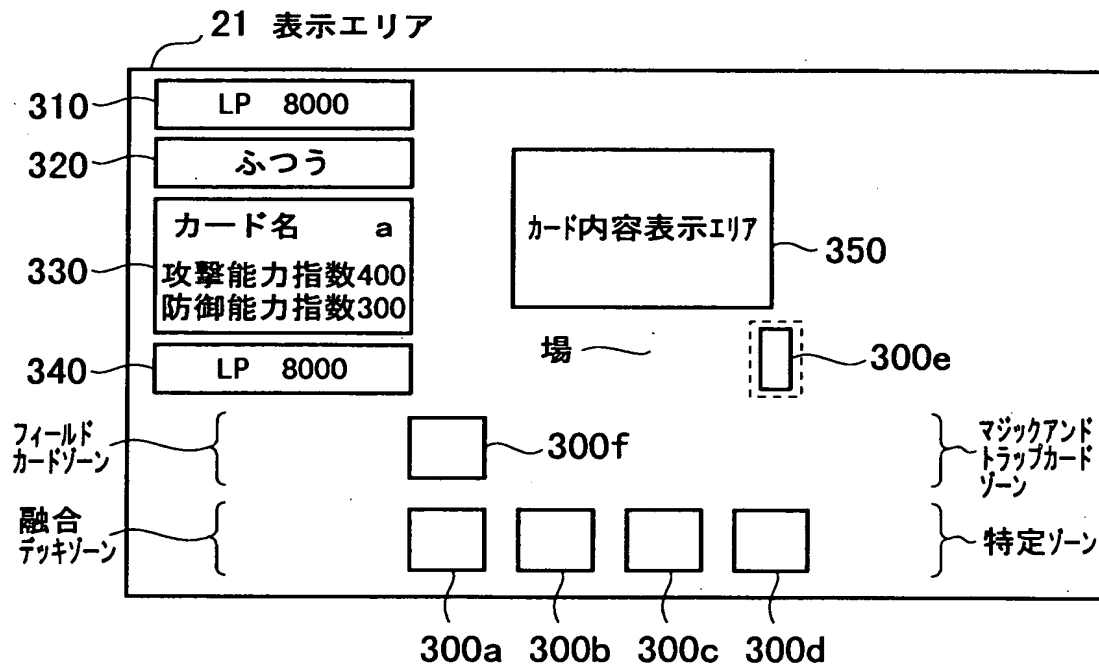
【図 10】



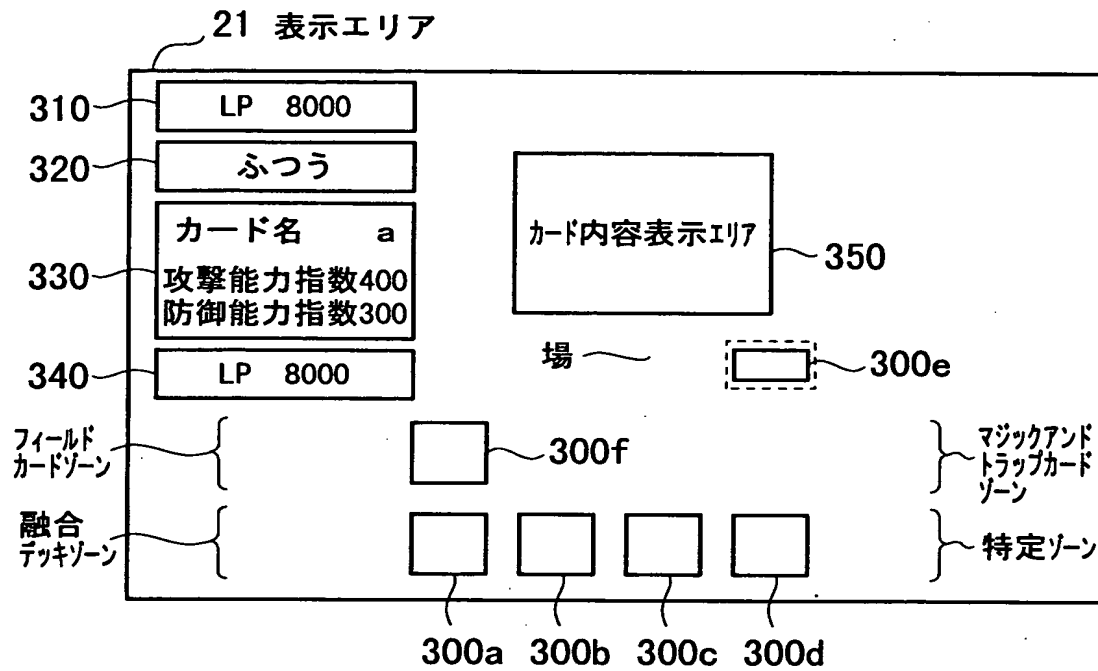
【図 1 1】



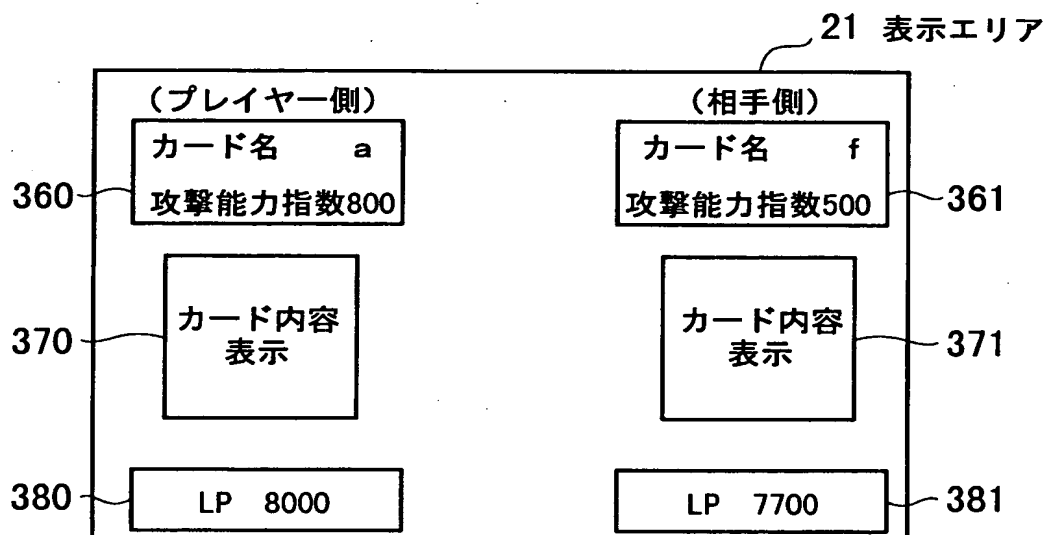
【図 1 2】



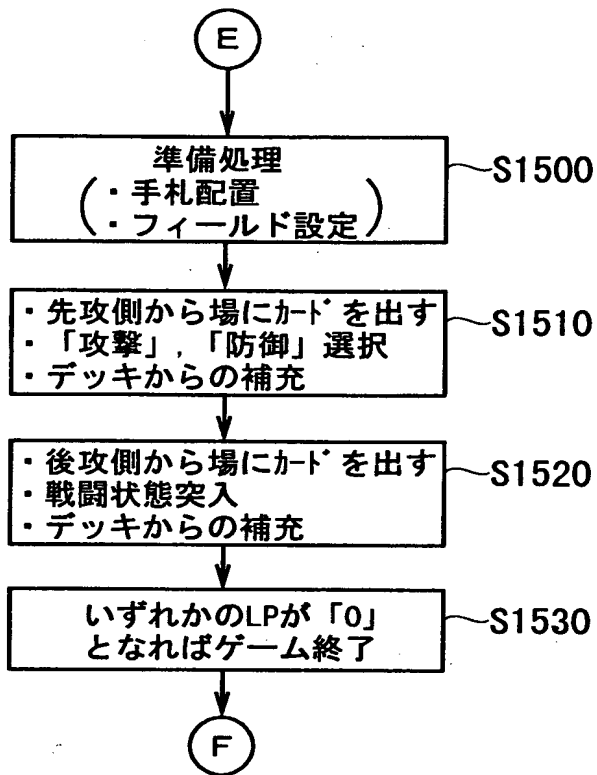
【図 13】



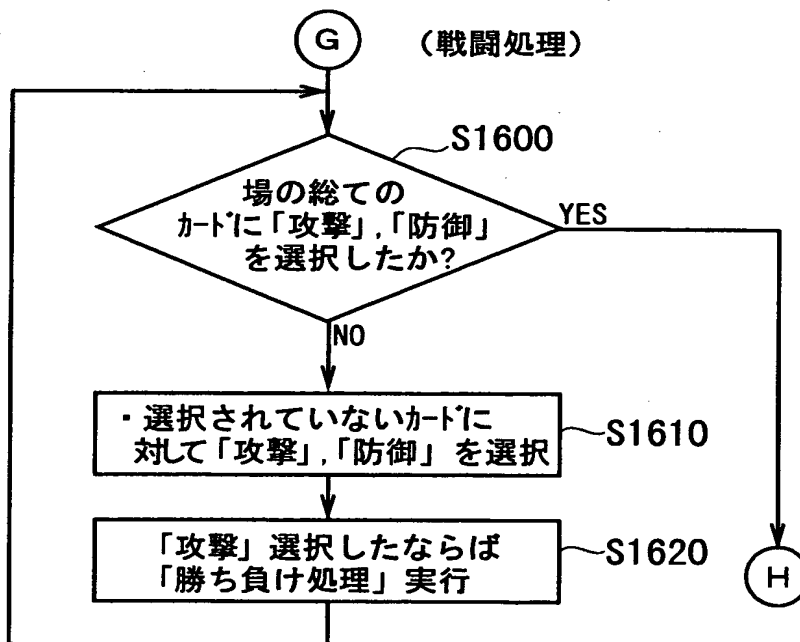
【図 14】



【図 15】



【図 16】



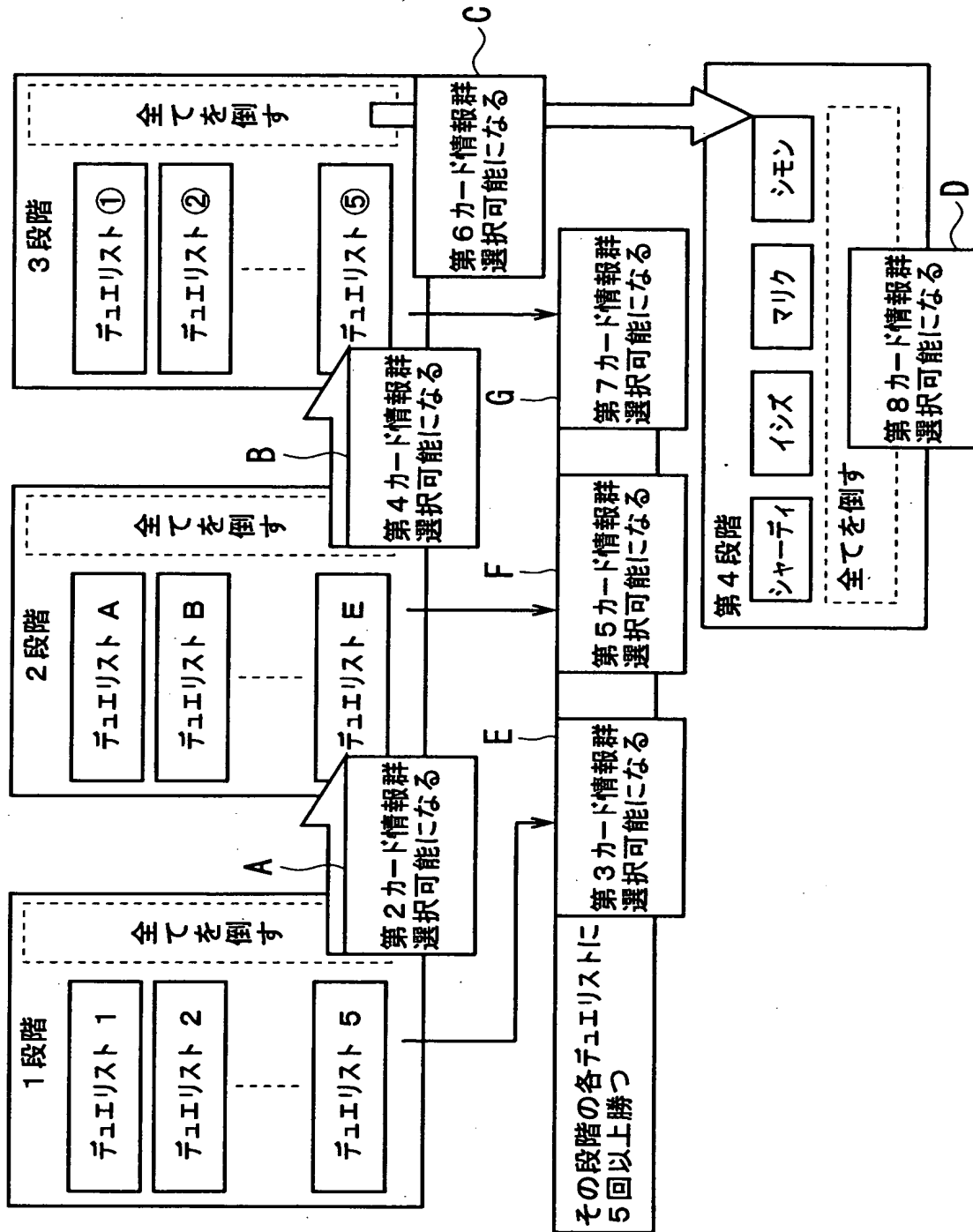
【図 17】

ケース	処理内容
「攻撃」対「防御」	・ 両者の攻撃能力指数の差だけ負け側LPを引く 負け側画面内から消滅
「攻撃」対「防御」 「攻撃」が勝ち	・ 負け側画面内から消滅
「攻撃」対「防御」 「防御」が勝ち	・ 両者の指数の差だけ負け側のLPを引く
「攻撃」対「場に カードなし」	・ 場にカードを出していない方のLPを攻撃能力 指数だけ引く

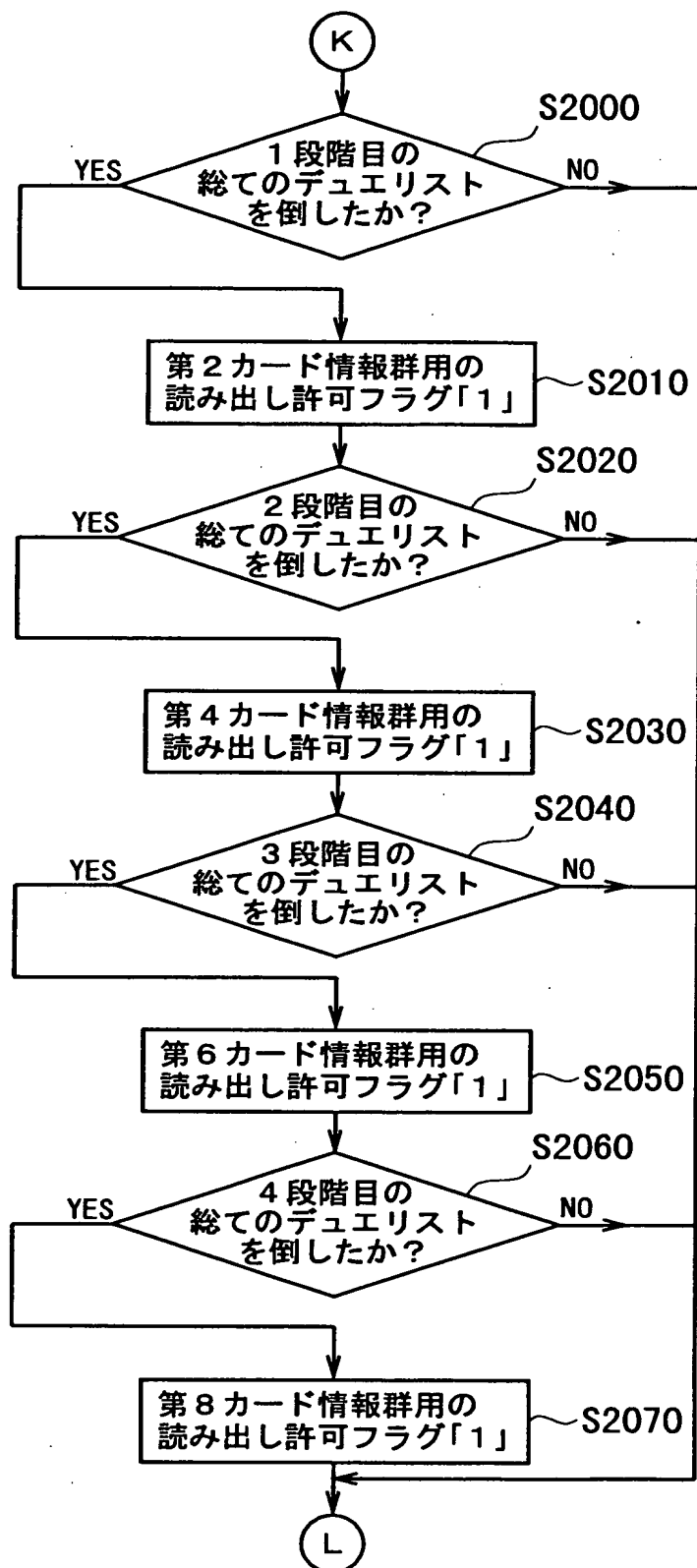
【図 18】

段階	相手キャラクタ
1 段階	デュエリスト 1, デュエリスト 2, デュエリスト 3, デュエリスト 4, デュエリスト 5
2 段階	デュエリスト A, デュエリスト B, デュエリスト C, デュエリスト D, デュエリスト E
3 段階	デュエリスト①, デュエリスト②, デュエリスト③, デュエリスト④, デュエリスト⑤
4 段階	シャーディ, イシズ, マリク, シモン

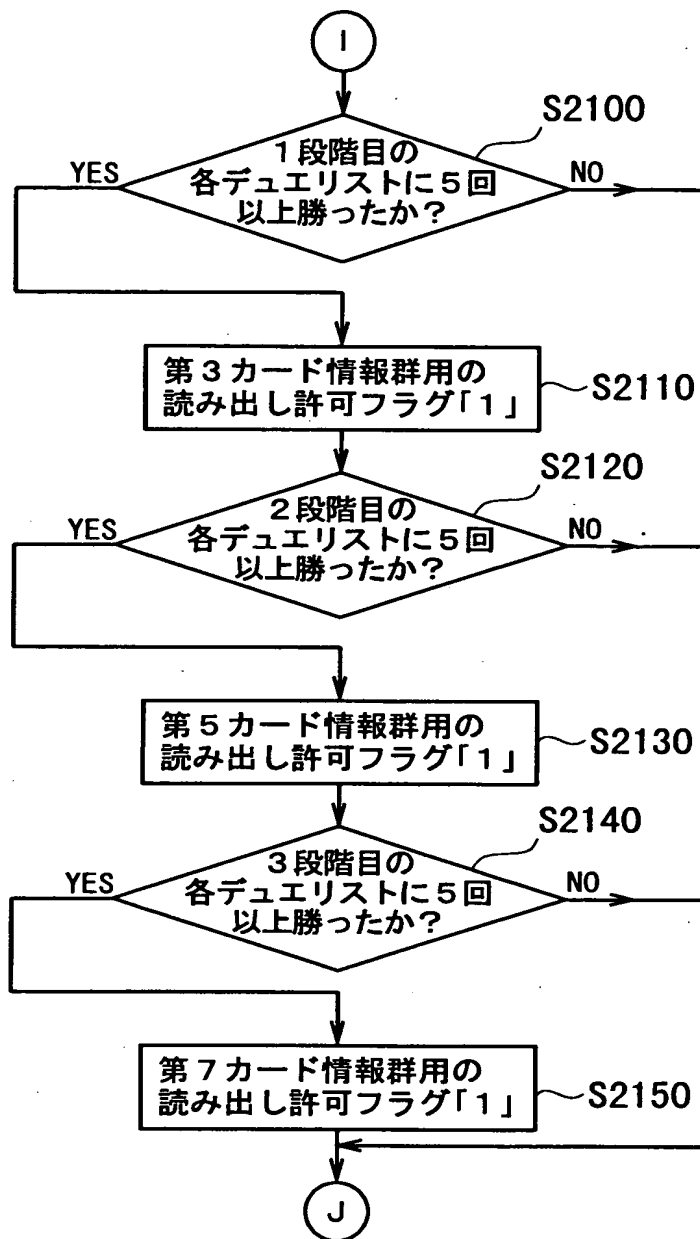
【図 19】



【図 20】



【図 21】

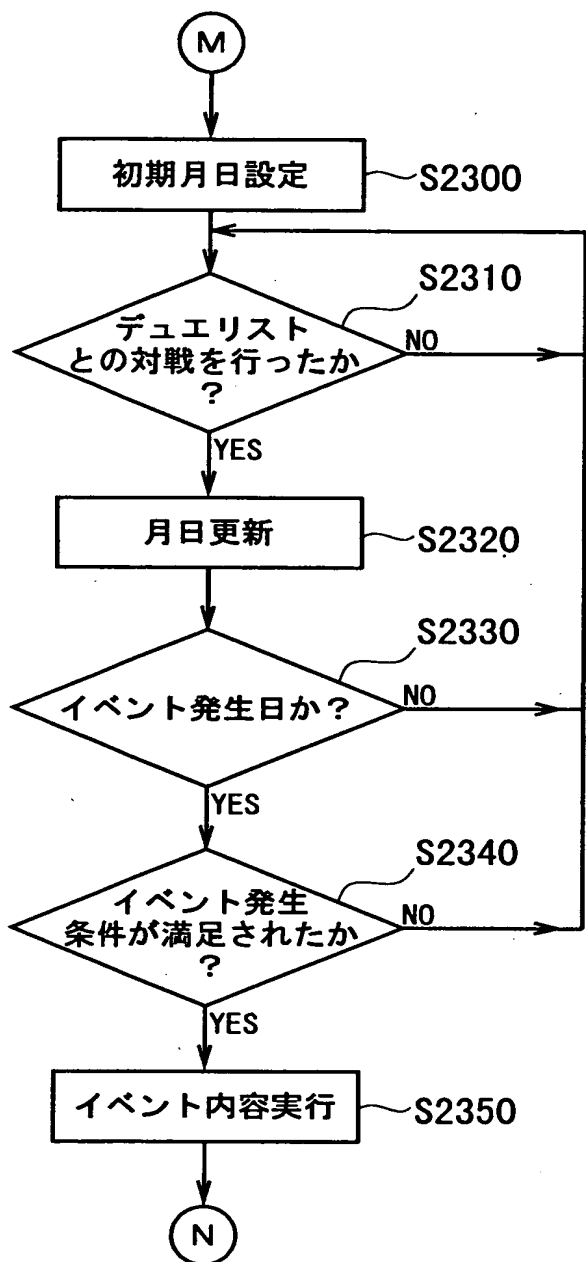


【図 2 2】

230 イベント用テーブル

発生日	項目	イベント内容	相手キャラクター	フィールド
1月第2月曜日	成人の日	勝つとカードがもらえる	孔雀舞	山
10月第2月曜日	体育の日	勝つとカードがもらえる	城乃内	山
	春分の日	勝つとカードがもらえる	誰でも	平原
	秋分の日	勝つとカードがもらえる	誰でも	平原
1月1日	元日	勝つとカードがもらえる	闇遊戯	闇
2月11日	建国記念の日	勝つとカードがもらえる	ダイナソー竜崎	荒野
4月29日	みどりの日	勝つとカードがもらえる	インセクター羽蛾	森
5月3日	憲法記念日	勝つとカードがもらえる	摸羅了	闇
5月4日	国民の休日	勝つとカードがもらえる	本田ヒロト	荒野
5月5日	こどもの日	勝つとカードがもらえる	武藤遊戯	ノーマル
7月20日	海の日	勝つとカードがもらえる	梶木漁太	海
9月15日	敬老の日	勝つとカードがもらえる	パンドラ	闇
11月3日	文化の日	勝つとカードがもらえる	エスパーロバ	ノーマル
11月23日	勤労感謝の日	勝つとカードがもらえる	真崎杏子	森
12月23日	天皇誕生日	勝つとカードがもらえる	瀬人	闇
3月21日	創業記念日	勝つとカードがもらえる	シモン・ムーラン	ノーマル
10月31日	ハロウィン	勝つとカードがもらえる	レアカードハンター	闇
12月24日	クリスマス・イブ	勝つとバックプラス1個がもらえる	誰でも	ノーマル
2月14日	バレンタインデー	勝つとカードがもらえる	杏子・舞	ノーマル
3月14日	ホワイトデー	勝つとカードがもらえる	城乃内・遊戯・摸羅・本田	

【図 23】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤーがゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていく。

【解決手段】 CPU 3 0 は、対戦相手となる複数の相手キャラクターが登場可能となる段階を複数段階設定し、或る段階における各相手キャラクターに対して勝利すると次段階に進むと共に、プレイヤーが対戦で利用できるカード数を増やしていくようにするので、ゲームを楽しみながら対戦に使用可能なカード数を増やしていくことができる。

【選択図】 図 1 9

特 2000-230124

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2000-230124
受付番号	50000963973
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成12年 8月 1日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成12年 7月31日
-------	-------------

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日	2000年 1月19日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名	コナミ株式会社



Creation date: 06-10-2004
Indexing Officer: DTINSLEY - DIANE TINSLEY
Team: OIPEBackFileIndexing
Dossier: 09880833

Legal Date: 07-15-2002

No.	Doccode	Number of pages
1	IDS	2
2	NPL	3

Total number of pages: 5

Remarks:

Order of re-scan issued on